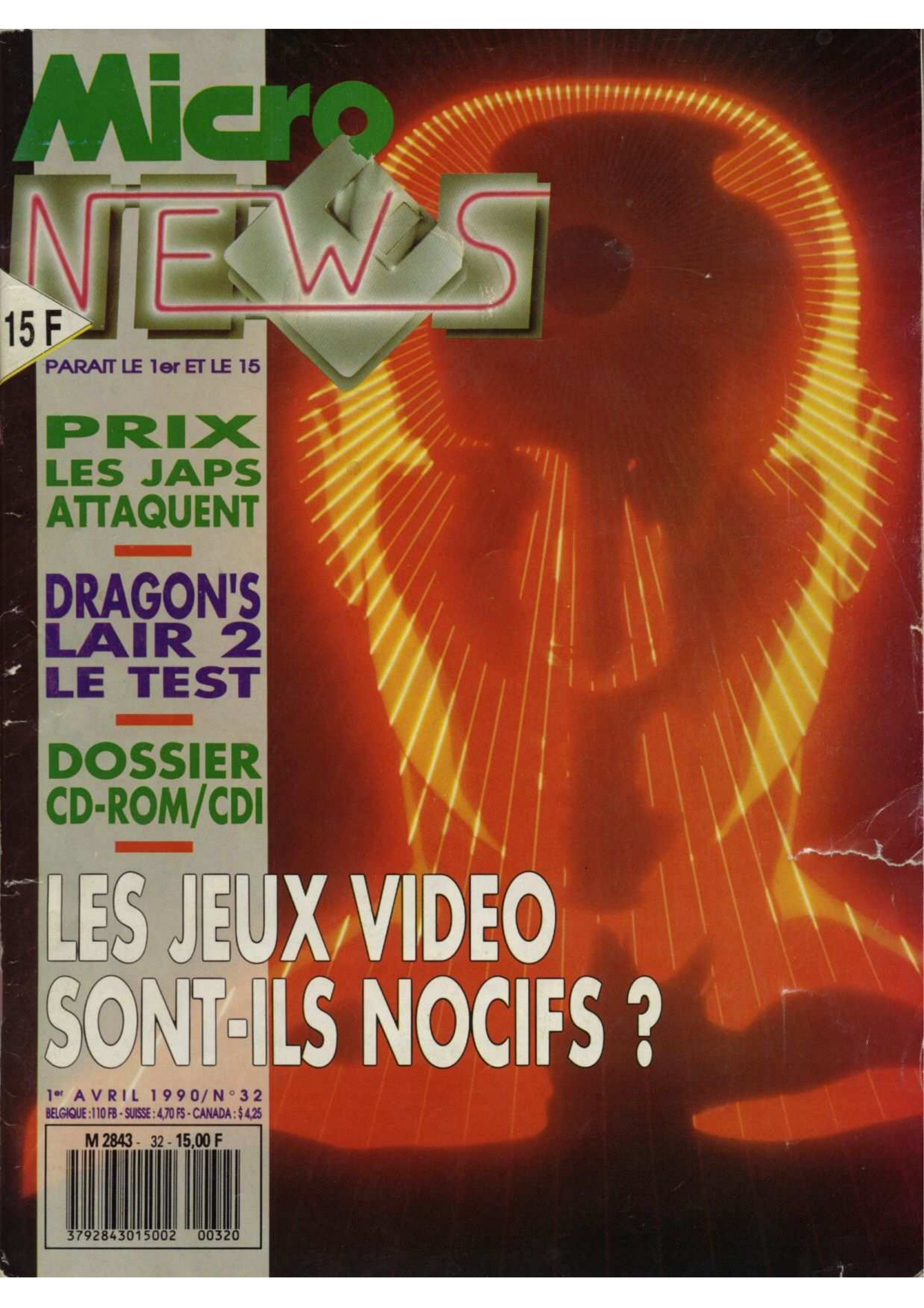

Micro
NEWS
15 F
PARAIT LE 1er ET LE 15
PRIX
LES JAPS
ATTAQUENT
DRAGON'S
LAIR 2
LE TEST
DOSSIER
CD-ROM/CDI
LES JEUX VIDEO
SONT-ILS NOCIFS ?
1er AVRIL 1990/N°32
BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : $ 4,25
M 2843 - 32 - 15,00 F
3792843015002 00320



TANGLED TALES

Apprenti sorcier au grand cœur, les choses qui sont derrière les choses menacent de vous dévorer... Sortez vos sorts !

Par Conan et Darty réunis ! On ne vous le dira jamais assez, l'héroic-fantasy constitue une mine d'or pour les aventuriers en chausse-trapes. Loin des déflagrations galactiques et des volées de bombes H, le royaume de l'imaginaire et des malédictions est le plus ensorceleur, le plus... (à vous de remplir !).

Une fois encore nous sommes tombés sous l'enchantement, coquin de sort ! Pas la peine de croquer de l'ail, d'invoquer Gainsbarre ou de siroter une potion de la mère Rika - le mal est fait. Mais reprenons au début : les amateurs de la saga *Ultima* se retrouveront en pays de connaissance car cette aventure lui ressemble en de nombreux points. La différence principale réside en une plus grande facilité d'utilisation, qui permet aux novices de pénétrer facilement dans cet univers déroutant. Tous les ingrédients propres à ce type d'aventure y figurent : créatures maléfiques, pièges, sorts en tous genres etc. La gestion des icônes se fait comme sans y penser et les graphismes contribuent pour beaucoup à la magie persistante et insistante de ce logiciel. N'oubliez jamais : le Mal est fils !

Disquettes Origin pour compatibles PC.
J.-P.L.





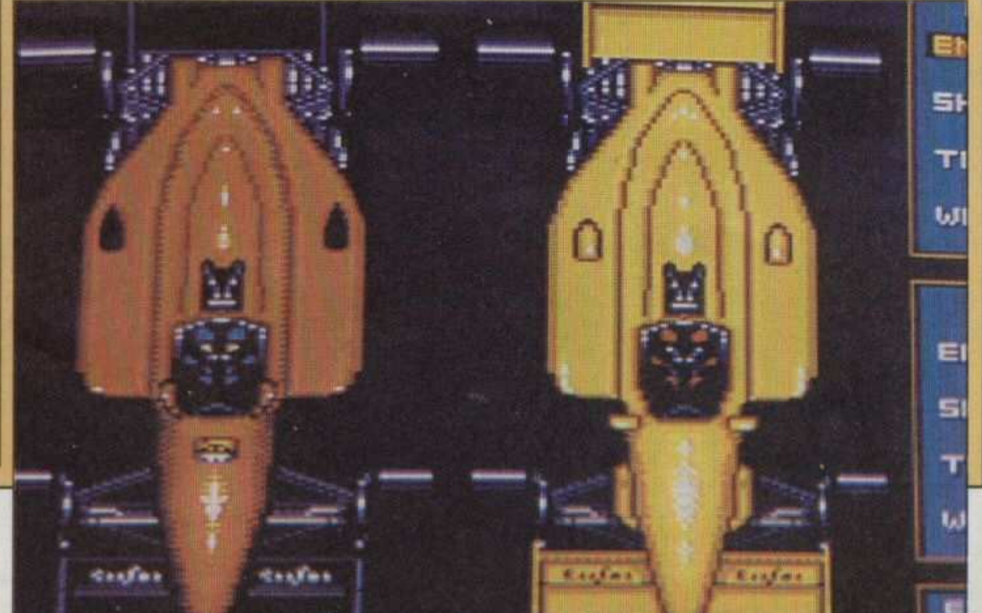
GREATEST DRIVER

Vous connaissiez déjà le principe de *F1-Spirit* : voitures en kit et parcours à gogo... Eh bien, ce soft part du même principe - mis à part le fait que seule la Formule 1 est concernée cette fois, avec tous ses célèbres circuits...

Vous pouvez, soit vous entraîner, soit concourir pour le titre de champion du monde. A l'occasion de chaque course, un écran vous présente le tracé de l'épreuve et vous donne un bref aperçu des conditions météo. Une fois qu'on se trouve sur la piste, l'écran s'affiche coupé en deux pour permettre aux compétiteurs (deux évidemment) de se mettre des bâtons dans les roues... On voit sa voiture de dos - ce qui est très agréable -, et des cadrans donnent toutes les indications utiles, y compris l'état général du véhicule. L'animation, plutôt rapide, n'exclut pas une certaine monotonie : malgré quelques arrêts au stand, que la route est longue, longue... quand on reste agrippé au joystick pendant des heures ! Le véritable intérêt de *Greatest Driver* réside surtout dans le dépassement des bolides concurrents - pas toujours évident.... A conseiller surtout aux inconditionnels du genre, qui accueilleront ce soft avec un plaisir non dissimulé.

Deux disquettes T & E Soft poür MSX2.
V.L.





VENT DE REVOLTE (SUITE)

Rosie se décarcasse pour les accros et vous avez les yeux plus grands que le ventre ! Vous ne m'aimez donc plus ?

SATYRE ESCROC ?

Chère Rosie,
Je t'écris pour te parler de la rubrique "Blagues à part" qui, je pense, devrait s'appeler "Attrape-nigauds". Ça fait six mois que je t'envoie des blagues et elles passent toujours sous un autre nom... Que fait Eric Satyre ? J'ai un ami qui a le même problème dans "Top Secret" pour Nintendo. Alors vous pouvez toujours offrir des jeux si personne ne les gagne !
P.S. : En espérant que ma lettre soit publiée (pour voir votre honnêteté), mais faut pas rêver...
(Thierry Jouin, Angers)

Pauvre Eric, il va encore falloir que j'aille le consoler...
Il n'y a aucun trucage dans Micro News (précisons pour les naïfs que les photos du couple Ceausescu, de Drucker, Lahaye, Nicoletta etc. - dans le numéro 29 - étaient toutes authentiques, of course) et Eric Satyre a bien d'autres chattes à fouetter que de falsifier des noms d'auteurs de *Top Secret* ou de blagues ! De plus les jeux gagnés sont offerts par les éditeurs... L'explication est simple : nous recevons souvent les mêmes blagues envoyées par des lecteurs différents et, bien évidemment, nous ne les publions qu'une fois. Même chose pour la rubrique *Top Secret* - surtout pour Nintendo où nous pourrions remplir un numéro entier avec les seules solutions de *Super Mario*. Pour en revenir aux blagues, nous recevons tellement de lettres que nous ne pouvons les passer toutes. Il faut donc vous armer de patience... Quant à parler de rêves, bien sûr qu'il faut rêver, et nous sommes là pour vous y aider !

REVE ALSACIEN

Longue vie à Micro News ! J'aurais plusieurs questions à te poser. Est-il possible de brancher deux moniteurs sur mon C64 et cela est-il avantageux ? J'aimerais savoir s'il existe un logiciel de traitement de texte sur C64. Combien vaut-il ? Est-il pratique ? Où peut-on se le procurer ? Je trouve votre journal super, sauf les Bons Plans, il n'y en a pas assez dans ma région - l'Alsace.
(Noël Sébastien, Epfig)

Cher Noël, je ne vois pas bien où tu veux en venir avec tes deux moniteurs. S'il existe des jeux qui nécessitent deux écrans, ils doivent être rarissimes. Pour tous les autres, l'ajout d'un moniteur supplémentaire ne te sera d'aucune utilité. En ce qui concerne le traitement de texte, il en existe un véritablement bien conçu. Il s'agit de **Geowrite**, de Berkeley Softwork. Le problème, c'est que ce logiciel n'est pas disponible en France et qu'il faut obligatoirement passer par les Etats-Unis pour l'obtenir. Adresse-toi à **Berkeley Softwork**, 2150, Shattuck Avenue, Berkeley, Californie 94704.
Les *Bons Plans* apparaîtront désormais de façon ponctuelle dans les news, suivant les initiatives des revendeurs. Il n'y a pas beaucoup d'annonceurs alsaciens dans Micro News, mais tu peux toujours commander par correspondance.

AMIGA >= MSX2+ ?

Soyons sérieux ! Sachez que j'en ai plus qu'assez (ah que ouais !) de voir tous les journaux rabâcher toujours la même chose à propos des quatre voies de l'Amiga. Le pire, c'est Samouraï Micro qui compare l'Amiga et ses 4 voies au MSX2+ avec ses 11 voies en précisant que le premier fait pâle figure par rapport au second. Si vous n'êtes pas au courant, il existe depuis près de trois mois une nouvelle version de Soundtracker (logiciel de musique bien connu des pirates) qui le dote de 4 voies supplémentaires, à savoir 8 voies au total. Ce qui ramène l'écart à 3 voies et non plus 7. J'admets cependant que l'avantage reste au MSX2+, mais de là à dire que l'Amiga est ridicule, y'a une marge... Entre parenthèses, il est bizarre que le logiciel cité plus haut n'ait pas été annoncé à la commercialisation.
(Stéphane)

Mon bon Stéphane, j'ai comme l'impression que notre Samouraï national t'a quelque peu choqué. Bien qu'il soit du genre à préférer se faire hara-kiri plutôt que de présenter ses excuses, je prends sur moi pour te dire qu'il n'était pas dans ses intentions de froisser ton amour-propre. Simplement, il a une manière bien à lui de défendre son bifteck... Quant à la commercialisation du *Soundtracker* nouvelle mouture, je crains bien qu'il ne faille pas trop y compter. Développé initialement par et pour des pirates, ce logiciel a acquis au fil des années une renommée largement méritée auprès des musicos sur Amiga. Néanmoins, aux dernières nouvelles, sa distribution officielle n'est toujours pas envisagée.

JE CRAQUE POUR ZAC !

J'ai un immense problème ! Ça fait deux mois que je cherche Zac Mac Kracken de Lucas Film pour Atari ST et je ne le trouve nulle part. Aussi, je vous demande de m'aider. Si je parviens à l'obtenir grâce à vous, mon rêve sera enfin réalisé.
(Nicolaï Moldoveanu, Monte-Carlo)

Bizarre bizarre, un classique de ce niveau qui disparaît des bonnes crémeries, ce n'est pas normal. Quoi qu'il en soit, il existe toujours une solution et la plus simple qui me vienne à l'esprit consiste à le commander par correspondance en faisant appel, par exemple, à Coconut en téléphonant au 43.55.63.00 à Paris ou 67.58.58.88 à Montpellier. Good luck !

avant que vous ne découvriez quelque chose qui cloche dans votre jeu.

8/ La vitesse des vaisseaux, le nombre de munitions, et la vitesse doivent être fixés dès le départ de façon à obtenir le jeu le plus au point possible. Regardez d'abord de quoi ont l'air les vagues d'attaque ennemies et choisissez ensuite quelle sorte de puissance de feu donner au joueur - jamais le contraire.

EDITION DES VAGUES D'ATTAQUE

1/ Les ennemis qui restent tranquilles sans bouger dans leurs vagues d'attaque auront automatiquement l'air d'être des éléments du décor. Exemple : les tourelles tournantes de *Slap & Tickle*.

2/ Regardez les unités ennemies, ne vous occupez pas méticuleusement de quelques ennemis particuliers pour laisser les autres de côté, sans leur donner d'intelligence ni même de chemin à suivre.

3/ Lorsque vous choisissez la place de départ d'un ennemi, utilisez le "rough selector" le plus souvent possible : cela vous fera gagner du temps.

4/ Veillez à ce que les ennemis accolés aient tous la même vitesse.

5/ Si un objet est décalé d'un autre avec lequel il est accolé et que cela est répété avec des sprites identiques, on obtient une vague d'attaque impressionnante, comme les vaisseaux bleus de *Slap & Tickle*.

6/ Assurez-vous que les ennemis accolés sont menés par le sprite qui se trouve le plus bas sur l'écran, sinon vous pourriez avoir des surprises.

7/ Des sprites vides glissés dans les vagues d'attaque et tirant des balles vides également peuvent être utilisés pour obtenir des effets sonores spécifiques au bon moment. Exemple : les "O.K. Suckers !" de *Blood & Bullets* ou le son d'introduction de *Psychoblast*.

Dans chaque cas, un sprite vide passe sur l'écran et tire sa balle vide pour déclencher le bruit de son tir, en l'occurrence "O.K. Suckers". Puis il sort de l'écran sans être vraiment intervenu dans le jeu. Assurez-vous bien que la cadence de tir de ces objets est très faible sinon ces derniers répèteront leur bruitage, ce qui gâcherait l'effet.

EDITION DES NIVEAUX

1/ Assurez-vous que la continuité entre deux niveaux est bien assurée et que le niveau 1 précède bien le niveau 2 et ainsi de suite.

2/ Comme expliqué précédemment, plusieurs niveaux immobiles identiques peuvent être assemblés pour apparaître comme un seul grand niveau, mais vous devez alors utiliser la fonction redessiner (redraw) pour les joindre tous ensemble. Exemple : *Psychoblast*.

3/ Il est possible d'utiliser deux fois la même carte pour différents niveaux, mais la vague d'attaque de chacune d'elles restera la même, quel que soit le niveau.

4/ Différents niveaux à scrolling tirés par le personnage peuvent également être assemblés sans que cela se remarque. Pour cela, vous devez utiliser un joint continu et vous assurer que la vitesse des scrollings des deux niveaux est la même.

5/ Fixez la durée d'un niveau immobile en fonction du temps que mettent vos vagues d'attaque. Vous devrez tâtonner jusqu'à trouver le temps exact.

MSX

NEMESIS 3

(envbyé par Nicolas Eglin)

Tableau 1

Rien de bien difficile ici, c'est une succession de soleils qui crachent des flammes et des boules rouges. Pas d'arme cachée. Pour le monstre de fin - un oiseau de feu -, il faut se placer 5 centimètres plus haut au bout de l'écran lorsqu'il apparaît, de manière à le toucher tout de suite.

Tableau 2

Planète vivante. L'arme est cachée dans l'une des deux trappes qui s'ouvrent à côté des grosses graines. Un peu plus loin se trouve une fleur géante : il faut la tuer avec les missiles. Attention, car ce qu'elle projette dévore les options. Après la fleur, il faut rester en bout de tableau, des boules envahissent alors l'écran par trois fois : les rouges sont indestructibles. La sortie, qui est assez étroite, vous causera quelques difficultés. Le monstre de fin ne peut pas se passer avec le Ripple et il construit des murs derrière votre dos.

Tableau 3

Un des plus vicieux ! Attention dès le début à la vague d'envahisseurs quand vous voudrez récupérer des pastilles d'énergie : des météorites tombent du haut de l'écran. Les traits bleus au ras du sol vous attirent soit vers le bas, soit vers le haut. Après ce passage, des envahisseurs violets et rouges attaquent : les violets peuvent se fixer sur vous et vous empêchent de tirer pendant 10 à 20 secondes, puis il y a des canons qui balancent des projectiles se transformant en zones bleues mortelles. Le passage vicieux vient après : une succession de trous noirs qui vous attirent irrésistiblement. Si vous êtes pris au milieu de l'un d'entre eux, vous revenez au tout début du tableau 3 . Pour passer, il faut suivre le bord inférieur du premier trou noir, puis se stabiliser au milieu, ensuite redescendre and so on... Il n'y a pas de monstres de fin de tableau, on passe directement au 4. Je n'ai pas trouvé pour le moment l'arme cachée.

Tableau 4

Vous retournez dans le Passé pour sauver James. Ce tableau est une succession des monstres de *Némésis 2* et de *Salamander*. Pour passer le premier, il suffit de se mettre en bas à gauche lorsqu'il descend et en haut à gauche quand il monte. Le dernier vaisseau, qui représente le premier vaisseau de *Némésis 2*, possède une arme cachée. Après l'avoir abattu, rentrez à l'intérieur comme pour les passages du dernier jeu cité.

Tableau 5

Les statues de l'île de Pâques...

Pas de grosses difficultés si vous avez les missiles photoniques. Lorsque vous arrivez aux statues couchées qui crachent des tirs laser horizontaux, détruisez la première des statues du deuxième groupe ayant le dos en bas. Entre les deux se trouve le premier morceau de la carte. Le monstre de fin est une statue qui vous envoie de petites statues, qui vous en envoient d'encore plus petites, qui tirent sur vous etc. Il faut toujours tirer dans la bouche lorsqu'elle est ouverte.

Tableau 6

Tableau de feu.

Un des plus dangereux. Il va vous falloir un écran complet de préférence, pour éviter les dards. Arrivé à mi-parcours, vous rencontrerez des sortes de stalactites et de stalagmites qui bouchent le passage. Slalomez entre elles et les dards en restant au début du tableau - dur, dur ! Tout de suite après se trouvent des cratères (un en haut, un en bas) - l'arme cachée est sous l'un des deux.

En progressant, vous allez affronter des cratères projetant des boules de lave, d'autres construisant des murs comme le deuxième monstre et finalement arriver devant un gros insecte qui bloque le passage en lançant des dards. Il faut viser la tête et insister. Le monstre de fin n'est pas difficile à tuer, c'est une sorte d'oursin géant.

Tableau 7

Planète Dune.

Endroit assez facile : la deuxième carte est cachée dans un rocher en bas, derrière un petit canon bleu. Pour s'en emparer, il faut faire exploser le rocher. Le canon bleu est situé juste après les gros vers qui traversent l'écran de haut en bas. Dans tout le tableau, il faut se méfier des rochers qui se resserrent. L'arme cachée est sous un gros réservoir qui balance des envahisseurs. Il faut essayer





tous les réservoirs, car elle change de place à chaque partie.

Le monstre de fin est constitué de 3 gros vers des sables qui cherchent à vous écraser. Il suffit de les éviter en bout d'écran.

Tableau 8

Planète de Vie.

Ce lieu brille par la simplicité. La troisième partie de la carte est dissimulée dans un renfoncement de la paroi - en bas, juste sous les carrés verts qui grossissent lorsqu'on leur tire dessus et qui lancent des bestioles blanches. Tirez sur les parois. L'arme cachée se trouve un peu plus loin, dans une nacelle d'énergie qui monte et qui descend. Abattez les nacelles uniquement. Le monstre de fin envoie un tentacule très rapide qui en se retirant laisse plein d'envahisseurs.

Tableau 9

Planète de Fer.

Assez difficile : il vous faudra éviter des plaques de métal qui se détachent, des tirs laser multidirectionnels... Pour le début, il est intéressant de posséder le Laser-Up. A la fin, pour franchir l'obstacle du gros monstre, utilisez le tir arrière et une protection totale - attention au choix du vaisseau ! Ce monstre arrive devant votre dos pour traverser tout l'écran, puis revenir. Pour le franchir, rasez le sol et passez sous ses jambes quand il les soulève et revenir, car il est indestructible. Je n'ai pas pu trouver l'arme cachée... En revanche, à un certain moment vous remarquerez au milieu du tableau un abri où l'on ne peut rentrer qu'en marche arrière : vous y trouverez un détecteur d'armes cachées et de cartes.

Tableau 10

Le gros vaisseau.

Si vous n'avez pas encore les trois cartes, vous serez impitoyablement renvoyé au début des tableaux où vous les avez oubliées - d'où l'intérêt du détecteur. Si vous avez tout entre les mains, vous pouvez alors savoir où se trouve James et aller le chercher. Le tableau ressemble au précédent. A un moment, vous remarquerez une sorte de petit nuage qui clignote en haut de l'écran : c'est le bouclier caché. Il se trouve dans la première moitié du tableau, dans un renfoncement.

Plus loin se trouvent des bras mécaniques qui barrent le passage, il faut absolument tuer le troisième. Vous trouverez alors une capsule, prenez-la et ne tirez plus ! Lorsque vous verrez le bout du mur qui vous bloque le chemin, n'hésitez pas à tirer...

Tout à la fin vous aurez à tuer un monstre qui ne peut pas vous toucher en bas d'écran. Pour le vaisseau final, restez en bout d'écran. Le gros vaisseau, qui dépasse la taille de l'écran, va se coller à vous. Lorsqu'il descend, passez par-dessus, faites le tour en évitant les réacteurs et vous pourrez entrer à l'intérieur. Le tir arrière est également nécessaire pour passer. Ensuite faites tranquillement feu sur le centre nerveux du vaisseau.

Cela accompli, il vous faut entrer dans la boule rouge, tirer les fils qui sont sur la tête qui lance des éclairs et... c'est fini ! Vous avez sauvé votre ancêtre. Si vous avez le bouclier tout ira bien, sinon... je vous laisse découvrir la fin.

NINTENDO

WIZARDS & WARRIORS

(envoyé par Frédéric Cètre)

Niveau 1 : la forêt

Pour trouver la clef rouge, il faut aller tout en haut à gauche de l'écran, sur une branche. Pour l'attraper montez carrément sur la branche qui est en dessous de cette clef, puis sautez sur le dos d'un ennemi de façon à l'obtenir. Pensez toujours à regarder la cime des arbres quand vous chevauchez un de vos ennemis. Une fois que vous avez les 3 clefs et suffisamment de diamants, rentrez dans l'arbre qui est coupé, là où se trouve un chevalier en armure.

Niveau 2 : le monde de glace

La clef bleue se trouve tout en haut à gauche du monde de glace ; la clef rose est dans la salle qui s'ouvre par une porte rouge.

Niveau 3 : le monde de lave

Pour vous emparer de la clef rose, montez sur une des bulles, car elle se trouve dans les hauteurs de la caverne. Une fois la porte rose franchie, il vous faut la clef rouge : allez à droite du coffre rouge, puis grimpez sur une bulle (attention, choisissez la bonne !). Quand vous vous trouvez sur cette bulle, laissez-vous transporter tout en haut, puis sautez à gauche vers un diamant qui paraît inaccessible. Et voilà...

Niveau 4 : le deuxième monde de glace

Pour obtenir la clef rouge, il faut monter et passer devant la porte rouge, puis devant un coffre et se diriger vers la droite. La clef bleue se trouve dans la salle de la porte rouge, la rose dans la salle de la porte bleue. N'oubliez pas de sauter un peu partout, vous découvrirez ainsi des salles secrètes.

Niveau 5 : la forêt

La clef rouge est dans l'arbre aux portes roses et la clef bleue sur la cime des arbres. En outre vous découvrirez peut-être des trésors.

Niveau 6 : le château

Pour trouver la clef rose, allez cette fois tout en haut du château (bonjour l'escalade !) vers la porte rose puis sautez dans le vide à gauche de l'écran. Pensez aussi à sauter sur les remparts et vous découvrirez peut-être d'autres choses... La clef rouge est dans la salle rouge, la clef bleue dans la salle rouge au-dessus de la partie bleue.

Niveau 7 : les catacombes

Pour tuer le sorcier, placez-vous tout en bas à gauche, le dos au mur, puis sous une pierre qui est tout en haut de l'écran, alternativement. Comme cela vous aurez pratiquement toujours le sorcier face à vous, ce qui vous simplifiera la tâche. Et voilà : la princesse est à vous !

JEU OFFERT PAR BANDAI NINTENDO

AMIGA

SPACE ACE

(envoyé par Pascal Aramburu)

Attendre de pied ferme les deux tirs au laser puis D, G, Bas. D, attendre que le premier bras se relève, G, quand Dexter s'apprête à sauter, G et une fois que le deuxième bras se relève, G-Bas une fois que Dexter est sur la butte puis Haut. Haut pour atterrir, bouton de tir pour tuer le monstre vert. Attendre que le premier bras descende, D, puis lorsque Dexter s'apprête à sauter, Haut. Dexter se prépare à bondir sur la plate-forme, D, puis tout de suite, D-Bas, une fois devant le monstre, D-Bas, quand vous avez bien dans le collimateur, G-Tir, lorsque Dexter est pris par les tentacules de la pieuvre. Attendre que les hommes bleus apparaissent à l'écran, Haut. Attendre que les deux créatures vertes surgissent de chaque côté, Haut. Une fois à l'intersection, D. Une fois que les monstres sont au premier plan, Haut ; quand les robots apparaissent et commencent à grouiller, D, courir un peu et une fois au fond G, au fond de l'écran G. Courir un peu avec circonspection, D, courir un peu Haut, quand Borf commence à attaquer Tir. A nouveau Tir, quand Borf s'apprête à donner un coup qu'il voudrait définitif, Tir et une fois Dexter à terre D (pour esquiver le deuxième coup). Tir, puis Bas afin d'éviter le coup, lorsque Borf s'approche, Tir, Haut pour esquiver le premier coup, Bas pour le deuxième. D, puis Bas pour sauter sur son dos. Lorsque Dexter saute pour rattraper la corde (deuxième petite séquence) G, Haut. Dexter saute sur la plate-forme ; D quand Dexter arrive sur la lave rougeoyante. Courir un peu et au premier tir D, un peu avant l'intersection G. Attendre le tir D, G, Dexter retourne le miroir, puis D pour esquiver le tir. Il ne vous reste plus qu'à admirer la scène finale avec la satisfaction du devoir accompli.

(D = droite, G = gauche)







VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **console Sega** (4 manettes) + pistolet + 10 jeux. Prix : 2000 F. Jean-Jacques Pêcheur. Tél. : (1) 34.10.72.09.

Vds **MSX 2 8245** : 2000 F (août 88). Vds originaux MSX 2 neufs. Cherche contrôleur drive 720 Ko à prix sympa. Philippe Bezon. Tél. : (16) 66.26.02.94.

Vds **MSX 1** + lecteur K7 + 44 jeux K7 + 10 jeux cartouches + revues + livres + 2 manettes. Valeur : 7000 F. Cédé : 2500 F à débattre. Fabrice Bosset. Tél. : (16) 94.91.74.88.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + revues + 150 jeux (Double Dragon, Crazy Cars 2, Barbarian 1 et 2, Great Courts, After The War etc.). Prix : 3300 F à débattre. Gilles Mens. Tél. : (16) 67.74.76.19.

Vds **Apple IIE + manuel + moniteur Philips monochrome** + carte graphique parallèle + 18 disquettes + 2 lecteurs externes. Le tout cédé : 2000 F. Urgent ! Yannick Nen. Tél. : (1) 43.97.24.41.

Vds **console Nintendo neuve**, très bon état + 5 jeux (Mario 1 et 2, Goonies 2, Top Gun, etc.) + adaptateur japonais + Grizor + cadeaux. Prix : 2000 F au lieu de 3100 F. Olivier Chen. Tél. : (1) 64.48.92.89.

Vds **console Sega** + Speed King + Control Stick + lunettes 3D + 17 jeux (Psychofox, Tennis Ace, Galaxy Force, Wonder Boy 3, Cloud Master, etc.). Valeur : 6179 F. Vendu : 3600 F. Yves Lardoux. Tél. : (1) 43.70.50.27.

Vds jeux à bas prix sur **Atari et Amiga**. Vds émulateur Mac Spectre avec ROM et logiciel : 1700 F. Hard Copieur : 800 F. Laurent Boumeddane-9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

Vds jeux sur **Atari ST/STE** : Les Voyageurs du Temps : 180 F. Moonwalker : 140 F. Stéphane Berliat. Tél. : (16) 78.55.10.69 après 18 h.

Vds **console Nintendo** + 9 jeux dont Super Mario 2, Galaga, Robot Warriors, Goonies 2 etc. Le tout en très bon état. Valeur : 4000 F. Vendu : 3000 F. Jean-François Bergeret. Tél. : (1) 64.05.29.41.

Atari ST, vends hardcopieur récent, très rapide et extrêmement performant. Prix : 500 F. Vds aussi extension mémoire tous formats sur STF et STE. Sébastien Bergot. Tél. : (16) 21.20.59.23.

Vds **imprimante Commodore MPS1230 neuve** + 3 rubans encre + papiers. Garantie 9 mois. Prix : 700 F + frais de port. David Pointu. Tél. : (16) 54.74.27.60.

Vds **CPC 6128 + moniteur couleur très bon état** + 100 jeux + boîte de rangement + house. Valeur : 5000 F. Vendu : 2800 F. Vds jeux NEC : Vigilante, Kung-Fu, Cybercross : 300 F. Fabrice Popovitch. Tél. : (1) 46.32.80.71.

Vds **console Nintendo** + 10 jeux (Mario 2, Zelda, Robocop) + adaptateur etc. : 2200 F. Bon état. Vds console Sega garantie jusqu'en juin 90 + 5 jeux (Thunder Blade, Vigilante etc.). Prix : 1250 F. Mathieu Picard. Tél. : (1) 45.43.15.11.

Vds **Thomson MO5** + lecteur K7 + ext. avec lecteur QDD + imprimante Impact 40 colonnes + cont. manettes + 3 jeux sur disks + 20 K7 (jeux, utilitaires, éducatifs) + cart. Jane, Logo, Pictor + livres. Prix : 1300 F. Monique Dure. Tél. : (1) 47.02.06.64.

Vds **Atari 2600 VCS** (console de jeu) + 26 cartouches. Prix : 50 F la cartouche ou 600 F les 26. Le tout : 750 F. Possibilité de vente séparée. Xavier Vincent. Tél. : (16) 62.05.45.68 ou 61.59.38.28.

Vds **CBM 128 + moniteur couleur + 1571 + 1530** + joystick + cadeau + livres + nombreux jeux avec emballage. Très bon état. Prix : 5000 F à débattre. Roy Hypersiel. Tél. : (1) 30.43.41.81.

Vds **consoles Nintendo + Sega** + accessoires (Remote Controle, Light Phaser) + 24 jeux (Cobra Triangle, Life Force, After Burner etc.). Le tout : 4700 F. Denis Markman. Tél. : (1) 61.23.54.62.

Vds **MSX 2 Philips 8235** avec 450 jeux, 50 utilitaires (disks), 12 mégaroms. Vendu : 3000 FF ou 18 000 FB. Vincent Van Humbeeck. Tél. : (19-32) 65.31.48.65.

Vds **Atari 520 STE** (sous garantie) + manettes + jeux. Prix : 3000 F + STOS Basic: 200 F + West Phaser : 250 F. Frédéric Pasquier. Tél. : (16) 74.80.11.69.

Vds **Atari 520 ST + moniteur couleur + lecteur externe DF** + originaux (GFA3, Degas, On, Foft, Bat, Blood, etc.) + livres (GFA, Bible, Gem etc.) + revues. Yves. Tél. : (1) 47.33.46.45.

Vds **Amiga 500** + souris + 25 jeux + joystick + Péritel. Garantie 2 ans. Prix : 3900 F. Vds C64 + moniteur couleur + lecteur K7 + joystick + 100 jeux : 2600 F. Paris ou banlieue uniquement. Sébastien Foy. Tél. : (1) 48.46.27.57.

Vds **Amstrad 6128** + 30 disquettes avec de nombreux jeux + quelques livres + cordon magnéto + nombreux originaux. Prix : 2500 F. Franck Tharel. Tél. : (1) 46.66.04.67 après 18 h.

Vds **cartouches MSX 1/2** : Salamander : 200 F. Nemesis 1 : 180 F. Nemesis 2 : 200 F. F1 Spirit : 200 F. Eggerland 2 : 150 F. King's Valley + Fantasme Soldier : 120 F. John. Tél. : (16) 20.02.85.01 après 18 h.

Vds **originaux** Populous, North and South, Blood, Waterloo etc. Joëlle Amado. Tél. : (1) 46.58.65.78 tous les soirs à 18 h.

Vds **Sega Master System** + 10 jeux (Shinobi, Altered Beast, Double Dragon etc.)

Nous nous engageons à publier toute annonce parvenue au minimum 15 jours avant la parution du numéro. N'oubliez pas de joindre un chèque bancaire pour participation aux frais : **30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement, **60 F pour les lecteurs non-abonnés**. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé. Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal, relevant du tribunal civil et correctionnel, qui peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison et/ou une amende de 6000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal).

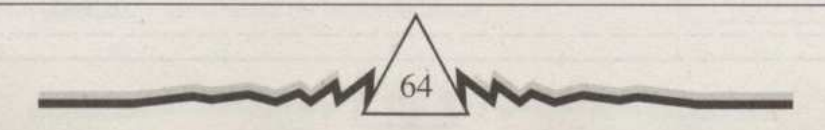
RUSH ANNONCES

RETOURNER A MICRO NEWS - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE 92000 NANTERRE

NOM : .... PRENOM : ....

....

ADRESSE : ....



+2 manettes. Le tout : 2100 F. Très bon état. Jean-Pierre Grard. Tél. : (16) 94.57.45.51.

Vds **Amiga 500 complet** : 2650 F. **Handy Scanner 3.1** : 2000 F. Prof Page : 2350 F. Imprimante 24 aiguilles. NEC P2200 : 2400 F. Excellent état. Prix définitifs. Philippe Baroin. Tél. : (1) 46.55.78.14.

Vds **console Sega** + pistolet + Control Stick + Rapid Fire + Vigilante + Galaxy Force, sous garantie acheté il y a 3 mois : 1850 F. Vendu : 1350 F. Arnaud Millet. Tél. : (16) 49.88.24.64 après 19 h.

Vds **Amstrad CPC 6128** bon état + nombreux jeux + livres + 2 joysticks. Prix : 2500 F. Nathalie Trigalo. Tél. : (1) 43.64.17.42.

Vds **console SEGA** + pistolet + 2 poignées + 5 jeux (Out Run, Hang-on, Safari Hunt, Shinobi, Kung-Fu Kidd.). Le tout en très bon état. Prix : 2190 F. Vendu : 1200 F. François Ponchillo. Tél. : (1) 43.78.72.96.

Vds **Sony HB700** avec Eprom + jeux : 3000 F. Vds cartouches pour MSX : Super Laydock, Testament, L'Oiseau de Feu, Metal Gear etc.). Cherche possesseur de MSX 2+. Fabrice Autour. Tél. : (1) 69.06.87.80.

Vds **extension 512 Ko neuve pour Amiga 500** : 700 F ainsi qu'une tablette graphique (Graphicop 2) pour Amstrad. Sylvain Crégut. Tél. : (16) 42.22.20.19.

Incroyable ! Vds **MSX 2 VG 8235 + moniteur monochrome** + magnétophone + 2 joysticks + 17 jeux sur cartouches + 2 sur disks. Prix : 3000 F. José Halimi. Tél. : (1) 48.44.12.73.

Urgent ! Vds **console Sega** (très bon état) + 1 Speed King + 7 jeux (Shinobi, Psycho Fox, Thunder Blade, Out Run, etc). Valeur réelle : 2780 F. Cédé : 1750 F. James Lainé. Tél. : (1) 35.37.85.41.

Vds **Amiga 500** + souris + extension mémoire + 4 joysticks + 3 jeux originaux + 100 disks + journaux. Le tout sous garantie. Prix à débattre. Arnaud Suissa. Tél. : (1) 47.07.15.86.

Pour **Sega Mega Drive**, vds Altered Beast 350 F. Bernard Tramond. Tél. : (16) 53.64.48.18 entre 12 h 15 et 13 h 45 et à partir de 17 h 15.

Vds **Becker Text** neuf : 600 F + Calcomat (original) en cadeau. Prix à débattre. Jacques Martin. Tél. : (1) 42.33.40.25.

Vds **Atari 520 STF (double face) + moniteur SC 1425 + lecteur externe SF 354** + souris + joystick + jeux (Strider etc.). Prix : 3900 F. Xavier Crouzet. Tél. : (16) 65.70.42.20 entre 20 et 21 h.

Vds **console Sega** + 40 jeux + Light Phaser + lunettes 3D + Rapid Fire. Le tout au prix de : 6000 F. Valeur neuve : 13 000 F. Patrick Rigal. Tél. : (1) 45.74.56.58.

Vds **Amiga 500** tout neuf (utilisé 2 fois) + jeux + joystick. Prix : 3000 F cause achat Amiga 2000. Vds ou échange news sur Amiga. Michel. Tél. : (1) 47.35.22.98.

Vds **moniteur couleur Thomson MC9J936** prise Péritel, parfait état avec docs, câbles, emballage d'origine. Cause achat moniteur monochrome. Prix : 1600 F à débattre. Urgent ! Jean-Michel Deliers. Tél. : (1) 30.31.14.43.

Vds K7, cartouches de jeux (Alien, Ninja, Ghosbusters etc.) et éducatifs **MSX 1 et 2**. Prix et liste sur demande. Rodolphe Boitez. Tél. : (16) 21.03.68.68.

Vds **lecteur externe 3"1/2 pour ST** (jamais servi) :700 F. Sequencer Polymidiv .1 + doc : 800 F. Pascal Tossourkpé. Tél. : (1) 69.05.54.33 après 18 h.

Vds K7 jeux **Amstrad** : 50 F chaque jeu. Vds console Sega + pistolet + 15 jeux (Wonderboy 3 etc.). Valeur : 5200 F. Vendu : 3500 F. Possibilitéde ventes séparée. Christophe Chanu. Tél. : (16) 94.07.05.75.

Vds **console Sega** + 4 pads + joystick + lunettes 3D + Phaser + 7 jeux (Out Run, Thunderblade, Ninja etc.). Valeur : 4000 F. Cédé : 2500 F. Raphaël Sauvillers. Tél. : (16) 44.59.17.74.

Vds **console Atari 2600** + 15 cassettes + **console Yeno** + super K7 Vision + 6 K7. Prix neuf : 4590 F. Vendu : 1000 F. Maxime Zecchini. Tél. : (1) 48.08.54.75 après 18 h.

Vds **STE gonflé 1 méga** + Free Boot + 19 logiciels originaux. STE vieux de 9 mois, très bon état. Le tout : 4000 F. Jean-Denis Labatut. Tél. : (16) 38.66.56.28.

Vds **MSX 2 VG 8235 + moniteur couleur** + 1 manette + lecteur K7 + 2 K7 en cadeau. Le tout : 3600 F. Vds aussi 17 jeux MSX cartouches et disks. Prix à débattre. Alain Bougel. Tél. : (16) 29.24.50.69 après 17 h.

Vds jeux **Nintendo** (Dunck Hunt, Gyromite, Super Mario 2) + jeux Thomson **TO7/70, TO9, TO8, MO5, MO6** (Color Paint, 5ème Axe, Coliseum). Prix à débattre. David Faurio. Tél. : (16) 46.91.20.13 heures de repas.

Vds **console Sega** + pistolet + 16 jeux dont Thunder Blade, American Pro Football, Lord of The Sword etc. Le tout pour : 2200 F. Laurent Farr. Tél. : (1) 48.43.08.01.

Vds cartouches **Sega** (Altered Beast, Vigilante, Enduro Racer, Time Soldiers, After Burner, Rampage). Philippe Richard. Tél. : (1) 39.52.74.32.

Vds, échange programme sur **STDF**. Cherche docs. Correspondance rapide et sérieuse. Denis Blanquet-1, avenue Claude Debussy, 13009 Marseille.

Vds **C64 nouveau modèle et 1541 (II) sous garantie + moniteur monochrome** + Geo's + nombreux jeux + joystick : 3500 F à débattre. Stéphane Berliat. Tél. : (16) 78.88.76.98 heures de repas.

Vds jeux sur **Amiga et C64**. Cherche contacts sur Amiga. Fabrice Bajolais-25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny.

Vds softs news **Amiga**. Philippe Lemaire-1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge.

ECHANGES

Amiga, cherche contacts sérieux pour échanges de news de quoi intéresser les plus branchés. Débutants acceptés. Didier Bortolin. Tél. : (16) 82.34.37.63.

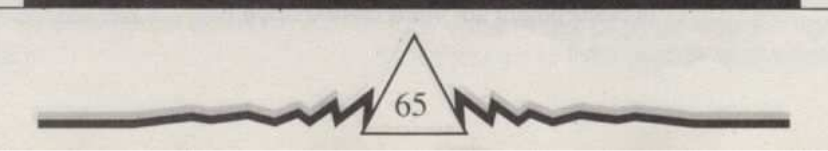
Echange, cherche conctacts sur **520 ST** pour programmes éducatifs, gestion, jeux. Fotis Tataris. Tél. : (16) 42.72.38.69.

Echange ou vends news sur **ST et Amiga** (Super Car, Eagle Rider, Infestation etc.). Laurent Boumeddane-9, avenue de la redou

Echange **Amiga 500 + moniteur** + synthé YAMD SR 100 av amp SG + Yam Pss 200 contre Sega ou PC Engine. Le tout neuf. Christophe Landry. Tél. : (1) 61.91.30.09.

RECHERCHES

Recherche sur Paris, **moniteur couleur** (Thomson ou Atari de préférence). Raphaël Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64 après 20 h 30 ou le week-end.







BEST OF MSX

Ils sont encore disponibles, nous vous les recommandons : ce sont les Tops MSX !

Voici une sélection des meilleurs jeux MSX, plus particulièrement à l'intention de nos amis de province qui ne peuvent pas toujours se déplacer dans les magasins pour assister à une démonstration.

JEUX MSX1 EN CASSETTES

L'Héritage (aventure), **Rambo 3** (action/aventure), **Bounce** (casse-briques), **Science-Fiction** (à partir de 8 ans), **Out Run** (course de voitures), **Regate** (simulation de navigation), **Passing Shot** (tennis), **Operation Wolf** (pour MSX2), **Match Day 2** (football), **The Games Collection 1** et **2** (compilations d'une trentaine de jeux chacune).

JEUX MSX2 EN DISQUETTES

Soft Manager (simulation de gestion d'entreprise), **Les Passagers du Vent** (aventure), **The Games Collection 1** ou **2**, **Starship Rendez-Vous** (MSX2/2+), **Puzzle in London** (digitalisations).

CARTOUCHES MSX1

Nemesis 1, 2 et **3, Salamander, Knightmare** (arcade), **Penguin Adventure** (action/aventure), **F1 Spirit** (course de voitures), **Soccer, Ping Pong, Tennis, Hyper Sports.**

CARTOUCHES MSX2

Mister Ghost (action), **Famicle Parodic** (tir pour les 10 ans), **Darwin 4078** (tir), **Garyuo** (arcade), **Metal Gear, Vampire Killer, Super Tritorn** (aventure), **Usas, King's Valley 2, Quinpl** (échelles), **Eggerland Mystery** (réflexion).

UTILISATION DU MUSIC MODULE AVEC LES DISQUETTES "DISC STATION"

Insérer le *Music Module* dans le port cartouche n°1 ; allumer l'ordinateur en appuyant sur la touche ESC ; insérer la disquette *Disc Station* ; taper :

```
POKE &HFFCA,&H23
POKE &HF346,1
CALL SYSTEM
```

Si vous avez pris soin de brancher l'ordinateur sur votre chaîne hi-fi, bonjour les sons magiques de la synthèse FM ! (Les disquettes *Disc Station* sont offertes aux clients de **MSX Video Center** lorsque vous achetez un logiciel).

(Envoi de Sink System, Bar Idéal, 13420 Gemenos - qui cherche par ailleurs quelqu'un pour lui donner des cours d'assembleur)

UTILITAIRES

Soft Calc (tableur, disquette MSX2), **Soft Graph** (graphismes), **Soft Stock** (gestion et facturation), **Dynamic Publisher** (mise en page), **Mx Telx** (émulateur Minitel).

TABLEAU DES RESOLUTIONS GRAPHIQUES DU MSX2+

Les screens 0 à 3 sont des modes MSX1 ; les screens 4 à 8 sont des modes MSX2 ; les screens 10 à 12 sont spécifiques au MSX2+.

Screen	Résolution	Couleurs affichables simultanément
0	80 x 24	
1	32 x 24	
2	256 x 192	16
3	64 x 48	16
4	256 x 192	16
5	256 x 212	16
6	512 x 212	4
7	512 x 212	16
8	256 x 212	256
10	256 x 212	12 499
11	256 x 212	12 499
12	256 x 212	19 268

